Mensile - Anno III - N. 25

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

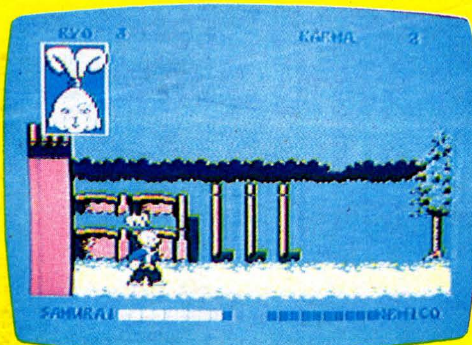
1 KENDO SAN
2 IN HOUSE
3 FAST
4 HELL'S TOWER
5 GUNFLY
6 NEW BAT
7 SEEK
8 HOCKEY
9 TACTICAL COPTER
10 TANAKA
11 CONQUISTATORE
12 SKY WOLF
13 WARP
14 DODGE
15 ROLL
16 PIETRE
17 STARDUST
18 DETONATOR
19 RAIDER
20 PC SYSTEM
21 HIGH PATROL
22 BATTAGLIA NAVALE
23 COMMANDO
24 SWEET DREAMS
25 MONSTER IN SPACE
26 PLACE
27 FANTASY
28 EXPLORER
29 INCUBI
30 SEEKER

I SEGRETI DELLA GALASSIA

Facciamo un volo con la fantasia nella galassia. Vi troviamo mille personaggi che ogni tanto finiscono sotto il fuoco dei nostri laser o che riescono a farci fuori. Sono i protagonisti dei giochi che la nostra rivista recensisce ogni mese e anche stavolta la fanno da primattori in questa rivista. Dopo aver conosciuto che cosa è la Sindrome di Alien passiamo a far conoscenza del mondo fatato di Pacland e poi ci reimmergiamo nell'astralità dei protagonisti di Magnetron. Infine un po' di mistero con The secret of the life.

HIT PARADE N. 25 - Periodico mensile - Luglio-Agosto 1988 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Aligraf - S. Giuliano Milanese (MI)

KENDO SAN



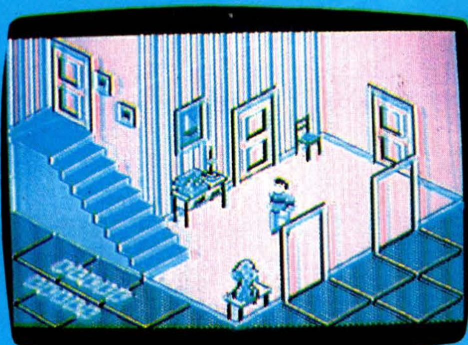
Molti sono i giochi per computer, dove vengono utilizzate le arti marziali per la difesa personale o per raggiungere uno scopo utile alla collettività, ma questa volta il tema è un po' diverso. Il nostro Kendo San è stato infatti da poco promosso samurai, appartenendo a una grossa famiglia di nobili, ma per affinare le sue capacità e soprattutto dimostrare al suo signore la sua grandezza di spirito, virtù essenziale per un vero samurai, Kendo San è stato incaricato di girovagare per la sua provincia alla ricerca di malfattori, che da un po' la infestano. Attenzione però, Kendo San dovrà saper ben valutare se gli uomini che incontra sono pacifici, in questo caso dovrà inchinarsi, o se sono malvagi, altrimenti dovrà combattere per eliminarli. Aiuta Kendo San, le prove che dovrà superare sono molto difficili.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	pratica/gioco
F3	joystick/tastiera
F5	inizio gioco

IN HOUSE



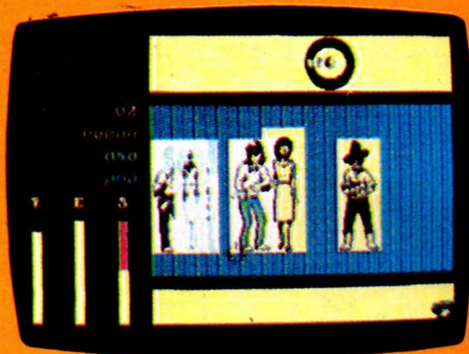
Oggi spesso i pericoli della giungla d'asfalto e il caos della vita moderna ci invitano a starcene tranquilli in casa a goderci una giornata di riposo. Ma ecco che all'improvviso uno strano susseguirsi di misteriosi fenomeni possono trasformare la casa di Poppy in un vero manicomio. Topi, uccelli in fuga, strani fenomeni potranno esasperarlo fino al punto di fargli perdere la ragione. Egli potrà solamente cercare di arginare questa marea di eventi girando per la casa e utilizzando astutamente le suppellettili ed il mobilio che questa potrà mettergli a disposizione. Solo se riuscirà a riportare la calma tra le pareti domestiche Poppy potrà finalmente godersi una giornata di pace.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

A	su
O	sinistra
P	destra
Z	giù
SPAZIO	salta
F1	prende
F3	lascia
CTRL	riparte

FAST



Senz'altro uno dei requisiti necessari a qualsiasi persona maneggi delle armi è la precisione del tiro, ma ancor di più è il sangue freddo nella scelta del momento opportuno e delle persone effettivamente da colpire. Questo gioco è stato creato proprio per questo, un allievo dell'accademia di polizia deve allenarsi prima di tutto a recuperare proiettili, facendo colpire il calcio di alcune armi, successivamente dovranno essere scelti tra i personaggi che vi vengono presentati quelli malvagi da eliminare e quelli da non colpire. Mano a mano che il gioco prosegue dovrete colpire un bersaglio mobile, e delle auto, stando bene attenti a non colpire quelle innocue o delle polizia. Ma visto che la pratica è meglio di tante spiegazioni, buon divertimento!!!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

HELL'S TOWERS



Da qualche tempo nella tua città stanno accadendo delle cose molto strane. Periodicamente infatti alcuni edifici tra i più alti prendono fuoco e sul tetto di ciascun fabbricato rimane sempre intrappolata una bella ragazza. Proprio per questa ragione è stata creata una squadra specializzata di esperti equilibristi che siano in grado di arrampicarsi, usando ventose od altri mezzi ingegnosi, sulle pareti dell'edificio in fiamme, gettando opportuni secchi d'acqua sulle finestre dalle quali escono le fiamme. Inoltre come se l'equilibrio non fosse di per sé già difficile, l'incaricato di turno dovrà evitare gli oggetti che gli abitanti lanciano dalle finestre per salvarli dalle fiamme. Riuscirai ad arrivare in cima e salvare la bella fanciulla?

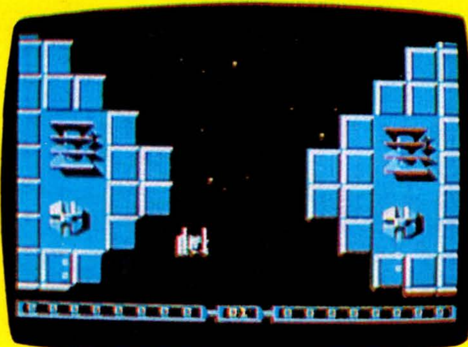
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco/lancio acqua

RUN/STOP pausa on/off

GUNFLY



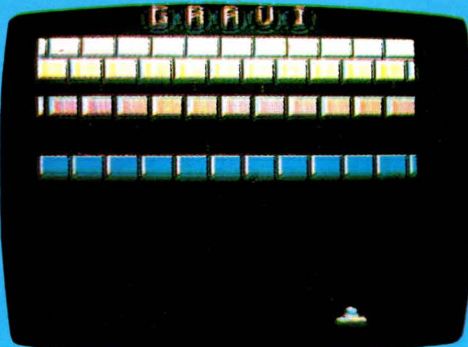
Al comando della tua astronave avanzi lungo 16 diverse piattaforme galattiche.
Devi avanzare cautamente e distruggere ogni avamposto eliminando le schiere di oggetti volanti.
Lungo il percorso troverai diverse lettere, ognuna delle quali ti darà un piccolo vantaggio (es. la lettera 'M' ti permetterà di distruggere tutti i nemici nell'immediato raggio).
Con la lettera 'T', invece, sarai teletrasportato in un gigantesco flipper dove dovrai raccoglire il massimo dei Bonus. I livelli sono tanti, le difficoltà ancora di più ma le vite che hai a disposizione sono solo quattro.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO per iniziare

NEW BAT



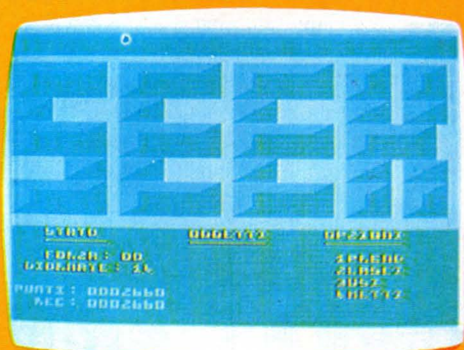
Una volta in quasi tutte le fiere paesane c'era il baraccone del tiro a segno e numerosi erano gli uomini che volevano mettere alla prova la loro mira colpendo dei barattoli a colpi di fucile, successivamente, con l'avvento dell'elettronica questo gioco è stato computerizzato e con il fucile si deve colpire per mezzo di un microlaser un bersaglio su un video; ecco invece che nel 2080 la cosa è un po' cambiata e con una sfera d'acciaio devono essere colpiti dei rettangoli colorati, che a volte rilasciano delle sfere. Queste sfere hanno diversi colori e quando ne raccogli una si accenderà la lettera del colore corrispondente nell'alto del tabellone. Quando ne avrai raccolte 5 per ogni colore otterrai una abilità speciale nel gioco. Alcune sfere hanno inoltre una lettera, queste daranno la possibilità di attivare le vite extra, di far rallentare le sfere o di aumentare la tua velocità, ma per fare ciò dovrei premere lo spazio durante il gioco e procedere alla scelta.
Prova quindi questo entusiasmante tiro al bersaglio, ma ricorda se sbaglierai il rimbalzo verrai distrutto perdendo ciò che avrai ottenuto.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO per definire i tasti
FUOCO per lanciare

SEEK



Sul pianeta Extempore, uno dei quattro della triade di Anglos, da qualche tempo sta accadendo qualcosa di strano, le comunicazioni in partenza sono praticamente nulle e dopo un primo messaggio di richiesta di aiuto, tutto tace. Tu ti sei offerto volontario, come esperto conoscitore di quel pianeta, di recarti laggiù e tentare di scoprire che cosa è accaduto. Dopo essere arrivato sulla superficie e aver indossato la tua tuta jet-pack dovrai avventurarti tra mille pericoli e insidie e, trovata l'entrata del complesso sotterraneo introdurti nel suo interno alla ricerca di qualunque prova o indizio utile alla tua missione. Potrai afferrare cose, usarle o lasciarle se non ti sembrano utili, indossare eventuali protezioni, ma soprattutto dovrai difenderti dagli strani esseri che sembrano essere la causa dell'accaduto.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1	prendi
2	lascia
3	usa
4	indossa

HOCKEY



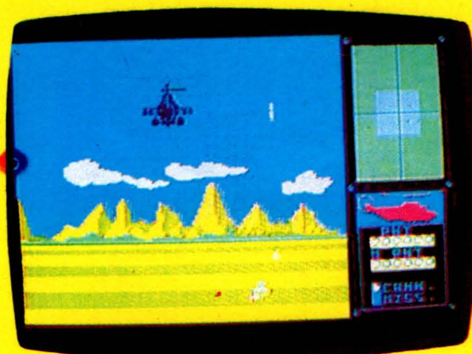
Prontezza di riflessi, equilibrio, grande abilità nel pattinare, colpi d'occhio: questi sono i requisiti necessari ad un grande campione di hockey. Ma anche l'allenamento è una cosa molto importante per sviluppare tutte queste capacità e per migliorare sempre di più. "Hockey" fin dall'inizio vi farà provare delle forti emozioni, stressandovi fin dai primi attimi e coinvolgendo anche i più apatici nella lotta contro il proprio avversario. Il vostro uomo di punta dovrà muovere con una mazza un disco su un campo di ghiaccio cercando di fare goal nella porta avversaria, eludendo il portiere. Ma attenzione anche il vostro opponente vuole cercare di ottenere i vostri stessi risultati, per questo dovrete stare sempre all'erta soprattutto con il vostro portiere.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	musica sì/no
F5	numero giocatori
F7	livello gioco

TACTICAL COPTER



La vostra missione, questa volta, consiste nel distruggere postazioni e automezzi rivoluzionari a colpi di mitragliatrice e di missili impiegando un agile elicottero Super Puma. Le postazioni missilistiche minano la sicurezza dei confini sudafricani e quindi vanno assolutamente eliminate. A vostra disposizione avete due differenti sistemi offensivi: un cannoncino ed una batteria di quattro missili aria-terra. Quindi, a seconda della priorità dell'obiettivo, basterà selezionare l'arma voluta premendo F7. La missione che vi aspetta è molto difficile perché il volume di fuoco contraereo nemico è molto intenso ed efficiente. Sarà necessaria così una buona dose di destrezza per compiere ogni sorta di acrobazie onde evitare una triste fine. Ricordate che basta essere colpiti soltanto tre volte per esplodere in migliaia di frammenti. Per lo svolgimento della missione vi sarà d'aiuto uno speciale radar per l'individuazione degli obiettivi militari da colpire.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO

SPAZIO	inizio partita
F7	sistemi d'arma

TANAKA



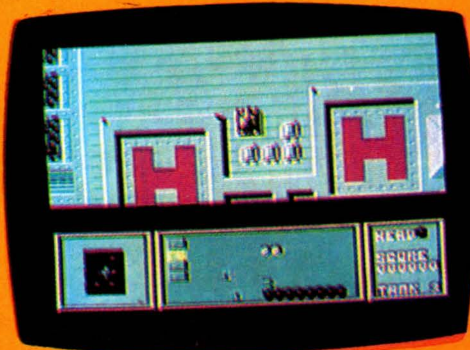
Dopo la cattura e l'estenuante interrogatorio da parte degli uomini della Spectra, in un raro momento di disattenzione l'eroico Tanaka è riuscito a fuggire dalla sua cella d'isolamento. Ma per uscire dal fabbricato nel quale era rinchiuso il nostro eroe dovrà districarsi nell'intricato dedalo di corridoi a lui sconosciuti. Non essendo riuscito a trovare una qualunque arma, egli sarà inoltre costretto a difendersi con le soli mani, mettendo a dura prova le lezioni di boxe impartitegli alla scuola delle spie. Ma non basteranno le numerosissime guardie armate a fermare Tanaka, il quale da buon campione di savaté possiede tutte le doti necessarie per dare filo da torcere ai suoi cacciatori. Resterà da vedere se tu sarai altrettanto bravo da guidarlo nella direzione opportuna.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

JOY	avanti/indietro nr. giocatori
JOY	destra/sinistra
	musica/effetti
RUN/STOP	pausa

CONQUISTATORE



Voi siete alla guida di un carro armato dotato di un normale cannone e dovrete dare la caccia ad una serie di droidi alieni che hanno invaso una piattaforma stellare della Federazione. Inoltre per incrementare la vostra capacità offensiva dovrete scovare e prelevare degli esplosivi e delle armi laser! Questi sono nascosti in zone ignote della piattaforma e sono anche protetti da robuste pareti. Quindi per poterli prendere dovrete distruggere queste pareti a colpi di cannone evitando ovviamente di essere colpiti dai droidi! Interessante è poi la possibilità nel caso vi trovaste in situazione disperata, di fuggire a bordo di una cellula di sopravvivenza! A questo punto non vi resta che giocare!!!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2 OPZIONALE

S	su
X	giù
>	destra
<	sinitra
F1	fuga
F5	bombe
SPAZIO	fuoco

SKY WOLF



Dopo il tuo atterraggio sull'inesplorato pianeta Xeros sei stato catturato da strani alieni che hanno smontato la tua nave ed inviato i pezzi su vari pianeti per studiarli. Ora che sei riuscito a fuggire, ti sei impadronito di un caccia alieno, ma non conoscendolo, sei solo riuscito ad usarne le armi e a spostarti a larghi balzi. Con queste limitazioni, tuttavia, cercherai di raggiungere pianeti della federazione Xeriana e su ciascuno di questi dovrai raggiungere e recuperare ad uno ad uno i pezzi della tua nave. Ricordati che potrai solo spostarti a balzi per cui per non schiantarti sulla superficie dei pianeti dovrai balzare da una piattaforma elastica all'altra con slancio sempre crescente. A complicarti la missione ci penseranno poi gli alieni che a colpi di laser cercheranno ad ogni costo di fermare la tua avanzata. Difenditi e vendi cara la pelle.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa
Q	fine gioco

WARP



L'ente aereospaziale della Confederazione ha costruito un nuovo robot scientifico intergalattico, che dovrà girare per tutto l'Universo conosciuto alla ricerca di informazioni sempre più necessarie per la sopravvivenza dell'umanità assetata di sapere. Quando poi sarà giunto ai livelli più estremi dovrà accedere ai depositi di antimateria che gli permetteranno di compiere balzi sempre più entusiasmanti verso l'universo sconosciuto. Ma i depositi di antimateria, proprio per evitare che questa sostanza molto preziosa potesse essere rubata, sono stati portati in luoghi protetti con degli scudi che, se colpiti, vengono rigenerati continuamente, il robot dovrà quindi essere così veloce da entrare prima che il passaggio gli venga impedito. Il nostro robot dovrà inoltre raccogliere sempre maggiori quantità di antimateria per raggiungere in questo modo mondi sempre più lontani.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DODGE



Come ultima strenua difesa i voliumani hanno inviato i loro migliori caccia da combattimento per intercettare e distruggere la poderosa e ben difesa fortezza volante e solo dopo aver superato le barriere difensive gli intrepidi piloti potranno raggiungere il centro di controllo e colpire nel suo centro vitale la potente arma della fortezza nemica. Fai ben attenzione e non permettere ai caccia nemici di elevarsi in volo o per te sarà la fine.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

OGNI MESE



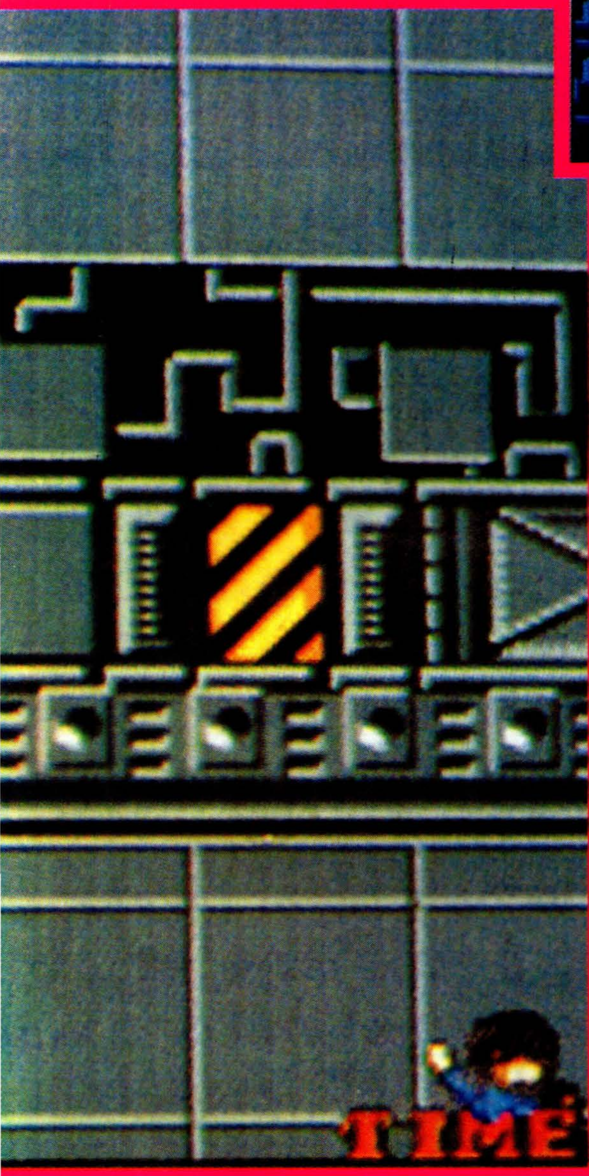
IN EDICOLA

Alien Syndr



ome

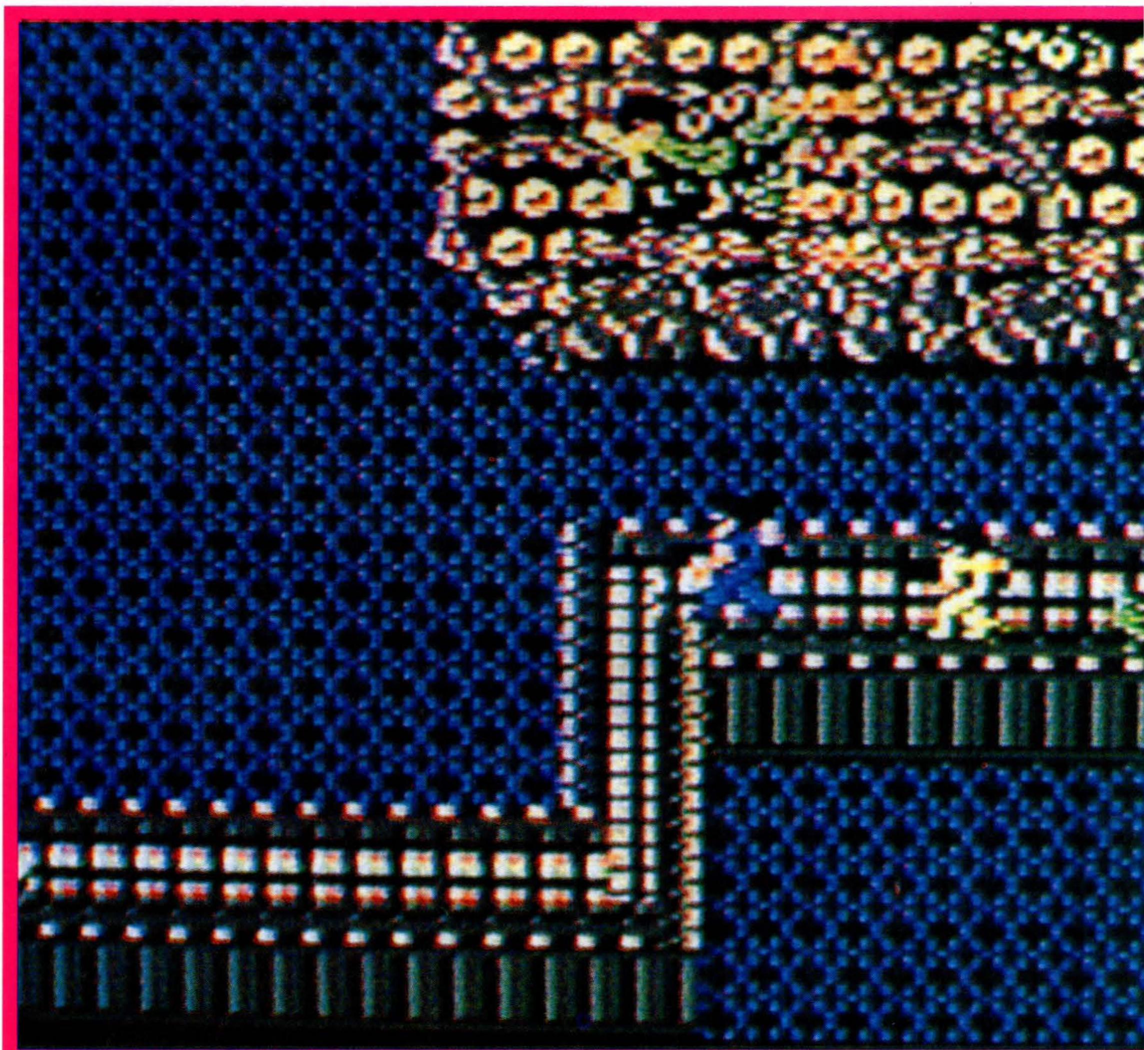




Alien syndrome è il grande dimenticato della produzione Sega: mentre tutti o quasi conoscono **Out run, Afterburner** e **Thunderblade, Alien syndrome** non ce l'ha fatta ad entrare nella cerchia dei supergiochi. Protagonisti del gioco sono due viaggiatori spaziali, Rick e Mary: essi dovranno affrontare uno sgradevole gruppo di alieni che ha rinchiuso parecchi ostaggi in una grande fortezza-prigione volante. La meccanica del gioco è simile a quella di **Gauntlet:** lo scrolling è in tutte le direzioni, e mentre i protagonisti esplorano l'astronave in cerca degli ostaggi e di nuove armi, l'azione viene osservata a volo d'uccello. Come in **Gauntlet,** il gioco dà il meglio di sè nel modo a due giocatori, i quali devono decidere insieme da che parte dirigersi. A differenza di **Gauntlet** non dovrete però litigare, poiché una quantità di mappe vi aiuterà a scegliere il percorso migliore. Gli ostaggi sono piuttosto patetici: si sbracciano per attirare la vostra attenzione, anche se non ce n'è assolutamente bisogno, dato che se non li liberate tutti non potete passare al livello successivo. Sulle pareti della prigione ci sono varie lettere e dei punti interrogativi: i punti interrogativi sono dei bonus, e le lettere rappresentano le armi. Se si vuole avere qualche probabilità di giungere alla fine di un livello, bisogna trovare il modo di impossessarsi di un laser o di un lanciafiamme. Alcune delle armi non sono all'altezza: evitate soprattutto la pistola FB, che agli alieni fa l'effetto dell'acqua fresca.

Come nella versione da bar, anche in quella per il C64 ci sono sette livelli — e bisogna essere giocatori davvero tosti per finire l'ultimo, col suo enorme alieno che vi insegue sul terreno, che intanto scrolla. Se riuscite a liberarvi del mostro e se avete già liberato tutti gli ostaggi, verrete premiati con un'immagine di questi ultimi che vi acclamano per il vostro eroismo. In sostanza, **Alien syndrome** è tutto qui, un gioco avventuroso dal ritmo frenetico in cui è richiesta un po' di strategia nel modo in cui si affronta ciascun livello. Se però non riuscite a liberare tutti gli ostaggi e fuggite prima che il tempo sia scaduto, l'astronave esploderà — e si tratta di un'esplosione bellissima, che riempie lo schermo di deflagrazioni arancioni. Una delle caratteristiche più simpatiche della versione da bar erano gli urli, specialmente quelli di Mary. Nella versione C64 ci sono ottimi effetti sonori, ma purtroppo non ci sono gli urli: la Ace promette però che la versione da 16 bit avrà effetti sonori praticamente identici a quelli della versione da bar.

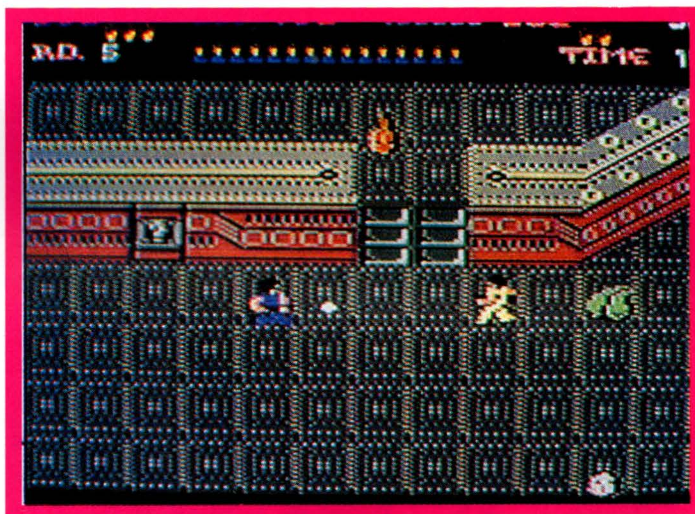
Come si è detto, è meglio giocare in due: il lavoro di squadra e la gara a chi riesce a



conquistare le armi migliori e a liberare più ostaggi arricchisce il tessuto del gioco. Il vostro compagno vi sarà molto utile quando giungerete alla fine di ciascun livello, dove invariabilmente vi attenderà una brutta sorpresa — sotto forma di un enorme e feroce alieno deciso a fermarvi. Per affrontare questi smisurati alieni (tra i quali un teschio, un rettile e una massa di bulbi oculari) dovrete avere un bel po' di vite superstiti, e scoprirete che è meglio affrontarli in coppia — dato che con due laser darete loro non poco fastidio.
Man mano che si passa di livello in livello, il terreno di gioco diventa sempre più complesso, con ponticelli, paludi, laghi elettrici e cancelli da abbattere per liberare gli ostaggi. Nel frattempo gli alieni vi assediano, costringendovi a sparare senza interruzione qualsiasi cosa facciate.
Oltre alla versione C64, la Ace pubblica anche le versioni Spectrum, Amstrad e ST. Resta il problema del multicaricamento, ma la Ace garantisce che esso non turberà il gioco. Questa è comunque una conversione eccellente, molto migliore di quella realizzata per il sistema Sega. Del gioco originale è stato conservato quanto più possibile, e se la Ace continuerà a mantenersi su questo standard, ne vedremo delle belle!

Cristina Barigazzi





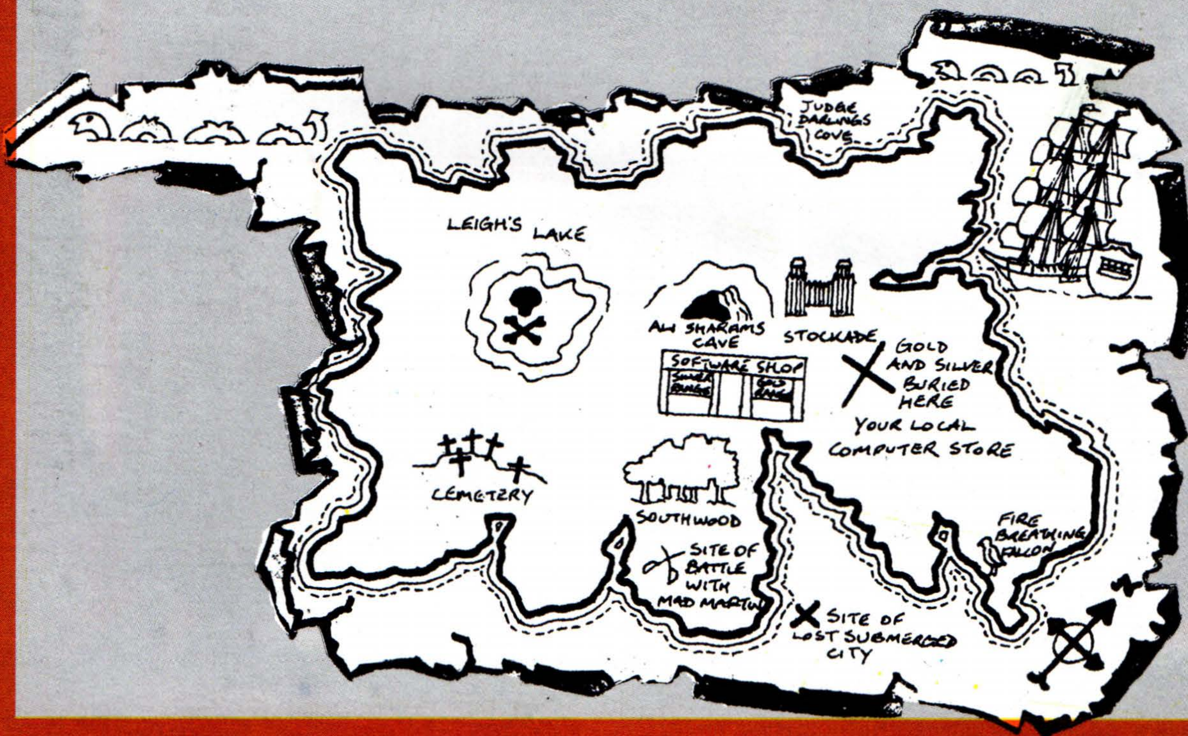


THE SECRE

È un'avventura composta da tre parti, che richiede di trovare il segreto della vita in due case. Appena entri nella prima casa, ti accorgi che la porta che hai attraversato per entrare è sparita, lasciandoti bloccato dentro, finché non trovi il modo di uscire. Devi quindi trovare la parola d'ordine per passare alla seconda parte del gioco.

La maggior parte dei luoghi è accompagnata da illustrazioni dei dintorni — corridoi, scale e camere da letto che sono proprio un po' noiosi. E ci sono in giro anche alcuni oggetti inaspettati — la prima camera che ho esplorato aveva non solo il suo bagno privato, ma anche una vasca nella stanza stessa! Strano...

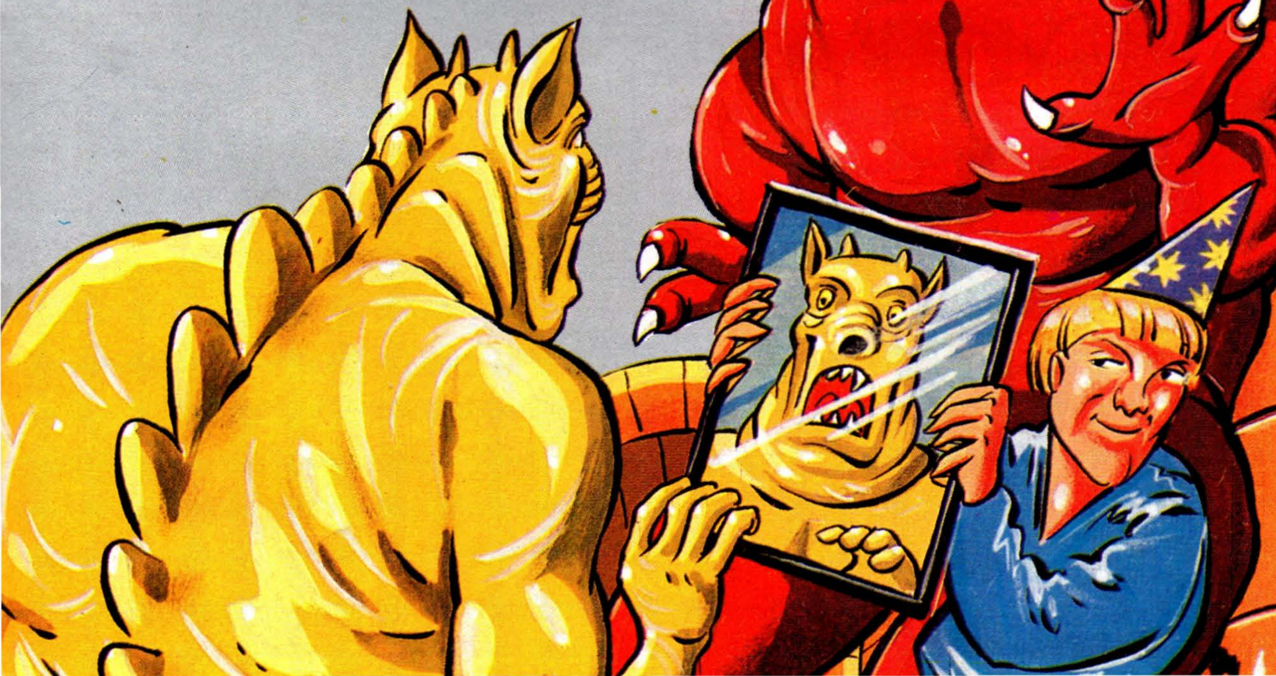
Per quanto ci abbia provato, ho trovato il gioco impossibile da giocare. La combinazione dei colori in alcuni luoghi — verde su uno sfondo arancione — rendeva il testo completamente illeggibile sulla mia televisione, malgrado gli sforzi per regolare i colori, il contrasto e la luminosità in tutte le possibili combinazioni.



OF LIFE

E non do la colpa alla TV. L'ho spesso usata per giocare ed ho censito avventure dalle più semplici come **Quilled** e **Gacked** fino a quelle più complesse come **Level 9** e **Magnetic Scrolls,** con tutti i tipi di computer compresi il C64 e l'Atari ST, per degli anni e senza problemi.

Forse potrebbe essere un gioco entusiasmante, ma te lo consiglio solo se sei un tipo capace di risolvere delle avventure ad occhi chiusi.



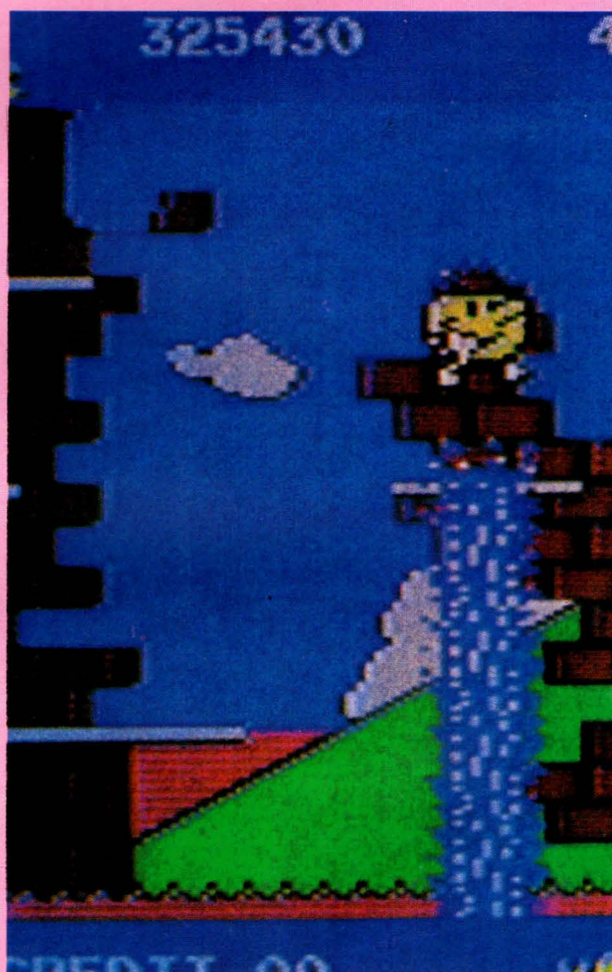
PAC-LAND

Le conversioni degli ultimi successi da bar per i computer domestici da 8 bit è senza dubbio un grosso affare per i produttori di software, ma il problema è se queste conversioni possano davvero sperare di raggiungere la perfezione degli originali, conservandone l'alta qualità tecnologica. Tuttavia, le conversioni dei giochi meno recenti possono essere meno redditizie, però si possono rivelare giochi di per sè molto godibili senza imporre irrisolvibili grattacapi ai programmatori costretti a lavorare su soli 8 bit. Per esempio, la Grand Slam pubblica oggi la versione C64 di **Pacland,** uno dei giochi che compongono la trilogia di **Pacman.**

I ben noti personaggi sono tutti qui: Pac, i quattro fantasmi e anche alcuni nuovi venuti. Lo stile del gioco è cambiato, a cominciare dal fatto che ogni paesaggio scrolla orizzontalmente, rispetto alla sua prima avventura, a Pac sono spuntate braccia e gambe, e possiede anche una mimica facciale: non è più la sfera anonima e divoratrice che aveva conquistato il mondo dei giochi elettronici.

La vicenda non è molto chiara, ma il concetto è di giungere alla fine di ciascuna ambientazione, passare per una porta magica sorvegliata da una grossa fata e tornare tra le braccia della signora Pac e del pupo. Non contenti di inseguirvi a piedi, i fantasmi si sono modernizzati: alcuni cercano di investirvi con l'auto, altri vi bombardano di fantasmini dagli aerei e dalle finestre. Per evitare i guai, servitevi delle due velocità disponibili: premendo una volta il pulsante di fuoco Pac cammina; premendolo una seconda volta, corre. Come già in **Pacman,** ogni tanto ci sono in giro delle pillole che rendono Pac più agile, e che soprattutto gli permettono di divorare gli avversari.

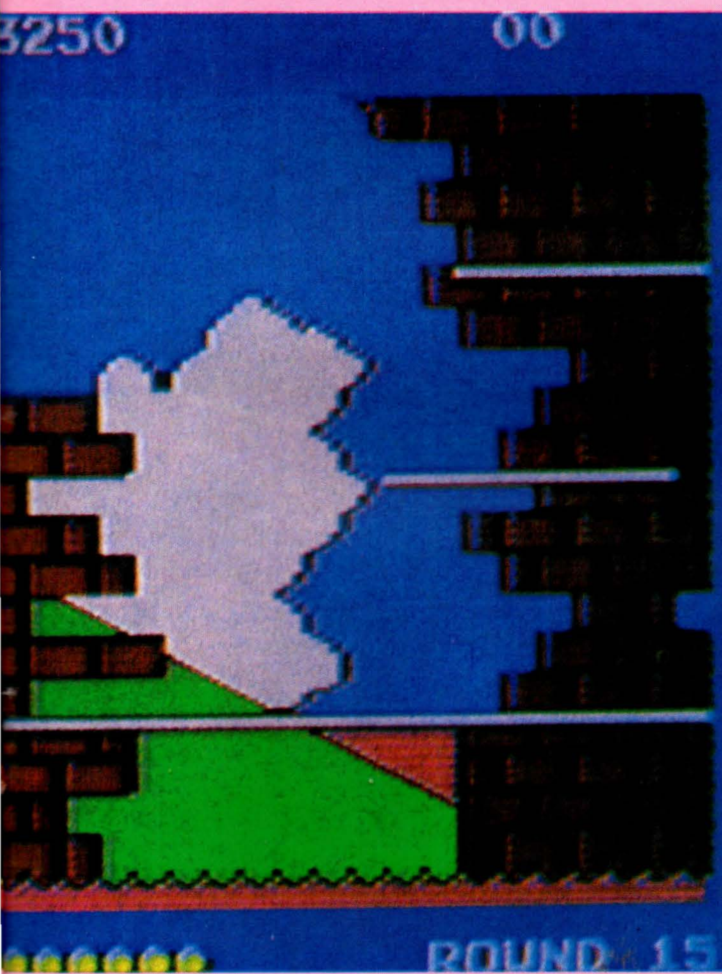
Usciti di città, incontrerete una foresta, dei ca-





nyon attraversati da ponticelli malsicuri, laghi e altri scenari piacevolmente irreali. Per superare con un balzo i laghi, occorrerà un bel lavoro di polso per manovrare il joystick. Senza essere mai stato un capolavoro come gioco da bar, **Pacland** è stato invece un'ottima scelta per una conversione. La meccanica di gioco non è proprio originale, ma è riscattata dall'ottima grafica. Gli sprite sono animati impeccabilmente su degli sfondi che sembrano usciti dai cartoni animati dei **Mister Men,** e la allegra musichetta dell'originale è stata fedelmente riprodotta. Questo gioco non sarà certo acclamato come una rivoluzione del settore, però **Pacland** è una bella novità rispetto alle scadenti conversioni dei nuovi sterminati e complessi giochi da bar che vengono dati in pasto a un pubblico di bocca buona.

Cristina Barigazzi







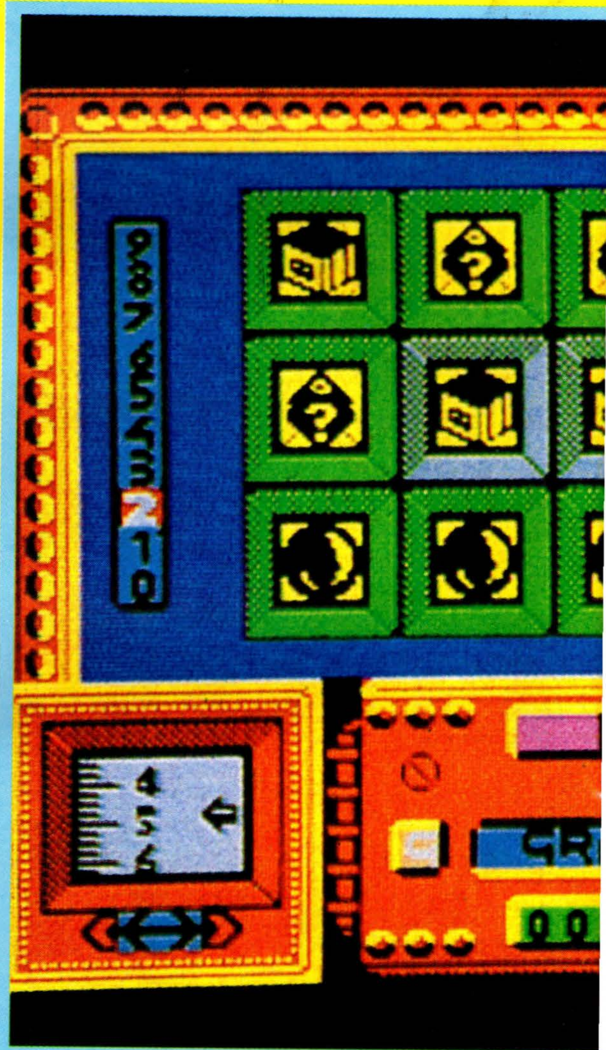


Magnetr

La lunga attesa è finita: finalmente è uscito **Magnetron,** il nuovo titolo che il team Graftgold ha realizzato per la Firebird. Qual è dunque il giudizio? Be'... incerto. Il guaio è che pur essendo all'altezza dell'abituale alto standard di programmazione della Graftgold, l'intreccio è un po' troppo risaputo. Ora, se si pensa che il team realizzatore è composto da Andrew Braybrook e Steve Turner, che **Magnetron** è il seguito di **Quazatron** di Steve Turner, che era a sua volta il seguito di **Paranoid** di Andrew Braybrook, viene spontaneo domandarsi se non sarebbe ora di trovare qualche spunto nuovo!

Il gioco si svolge su una serie di quattro piattaforme spaziali, ciascuna delle quali consiste di sedici schermi, disposti in un reticolo di quattro per quattro. Il giocatore controlla il droide da riparazioni KLP-2, il cui compito è di disattivare i quattro reattori su ciascuna piattaforma e di disarmare la flotta aliena.

L'aspetto positivo del gioco sta nelle sue inesauribili variazioni. Il grosso di **Magnetron** si svolge tra rampe, passaggi, discese e camminamenti delle piattaforme spaziali, sparando ai droidi avversari e cercando i reattori. Come se ciò non bastasse, ci sono anche diverse vicende secondarie che comportano prove di abilità e di tempismo ancor più impegnative. Per esempio, potete aumentare la potenza e l'armamento del vostro droide affrontando e sconfiggendo un'altra macchina. Per prima cosa trovate un terminale a cui chiedere informazioni sul livello a cui vi trovate, tra di esse la posizione dei reattori e il tipo e la forza dei droidi. Scegliete poi il droide che più vi conviene (la loro potenza è rappresentata da un valore numerico) e centrate



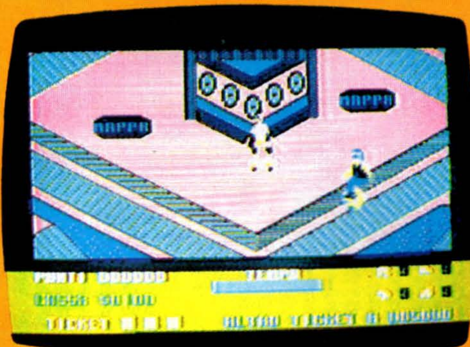
on





il joystick, premendo il pulsante di fuoco finché il display vi comunica che siete nel "modo lotta". Gettatevi sul vostro obiettivo, e subito vi troverete in una specie di puzzle che dovrete completare entro un dato limite di tempo, scandito da un orologio dalla velocità inquietante. Se non ci riuscirete, salterete in aria. Se affrontate con successo un droide più potente di voi, otterrete armi più sofisticate, tra le quali freesbee volanti, mortai, boomerang e le micidiali bombe a rimbalzo.
Una volta scoperto un reattore, passate subito a un altro sottogioco, in cui dovrete pareggiare gli inibitori a carica negativa e le barre di combustibile a carica positiva del nucleo. Non è poi tanto difficile, basta saper contare: il guaio è che le cariche che vi resteranno addosso influiranno sui vostri successivi movimenti nel campo magnetico della piattaforma — da cui il titolo del gioco.
Salire per una rampa ripida con addosso una carica pesante vi riuscirà sempre più difficile, e inoltre troverete nel pavimento delle piastre a carica negativa o positiva che vi respingeranno in direzioni inattese. Se riuscite a distruggere tutti i droidi e a spegnere tutti i reattori di un dato livello, le luci si spegneranno e potrete cercare un teletrasporto che vi porti a quello successivo.
Magnetron è enormemente impegnativo e garantisce moltissime ore di gioco emozionante — però chi già conosce **Paradroid** e **Quazatron** lo troverà forse un po' troppo familiare.

ROLL



Negli U.S.A. lo skate board è molto più popolare che da noi. Nei loro immensi quartieri residenziali i ragazzini possono circolare liberamente abbastanza tranquilli che non verranno investiti dalle autovetture, come potrebbe invece accadare da noi. Proprio da tutto ciò prende spunto questo videogioco dove il nostro skaterista deve girovagare per le vie del rione partecipando a varie gare per ottenere dei premi in denaro e poter finalmente prendere parte alla competizione più eccitante il compiere un doppio giro mortale. Potrete acquistare l'equipaggiamento per migliorare le vostre prestazioni e state attenti a non fermarvi per troppo tempo in uno stesso posto per non venire penalizzati. Usate anche le mappe, disseminate un po' ovunque, per trovare la strada migliore.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa
FUOCO	inizio gioco

PIETRE



Vostro compito sarà quello di ripulire i vari settori (18!) della base rendendola così nuovamente affidabile ed efficiente. Per far ciò potrete impiegare uno speciale laser chimico ed un sofisticato sistema di trappole elettroniche. Queste ultime vanno posizionate in determinati punti del settore che state decontaminando (aree contrassegnate da una croce nera), il loro effetto è quello di attirare le forze aliene consentendovi così di colpirle facilmente con il vostro laser! Durante le operazioni potrete conoscere in ogni momento il grado di decontaminazione raggiunto nel settore e le condizioni del vostro mezzo, basterà premere il tasto "I". Se sul pannello principale vi viene segnalato un calo di energia o di potenza degli scudi protettivi sarà opportuno recarvi il più rapidamente possibile nelle zone neutrali (che si trovano in prossimità delle porte nere) per rifornire i serbatoi del vostro mezzo. Ricordate che il tempo a vostra disposizione per rendere sicura la piattaforma è limitato!

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPAZIO	inizio partita/armi o movimento
I	informazioni
S,X	angolo di rotazione
A,Z	ampiezza movimenti
R,F	estensione
D	posizionamento trappola
C	recupero trappola
P,L	alto/basso torretta

STARDUST



Armato di un fucile in un territorio di guerra, avanzi per conquistare tutti gli avanposti. È chiaro che il nemico cercherà di fermarti ma tu comunque non dovrai demoralizzarti perché durante il percorso troverai dei contenitori con delle nuove armi per poter così avanzare più facilmente. Hai tre vite a disposizione per completare ogni sezione e passare, quindi a quella successiva. Ah! ricorda di non fermarti davanti a corsi d'acqua perché sai anche nuotare.

TASTI

JOYSTICK SU
Scelta numero giocatori
JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
2 VOLTE RUN/STOP	torna al menù

DETONATOR



In questa missione praticamente disperata non ti chiediamo di essere un eroe ma un astuto comandante che usa al meglio le armi sofisticatissime che la scienza ti ha messo a disposizione. Guida pertanto il tuo laser fotonico attraverso una miriade di pericoli che hanno anche la cattiva idea di creare dei giochi di luce, dei riflessi sugli specchi attraverso cui ti muovi cercando di indovinare la giusta angolazione per distruggerli.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1	joystick
2	tastiera
3	suono sì
4	suono no
5	inizio

RAIDER



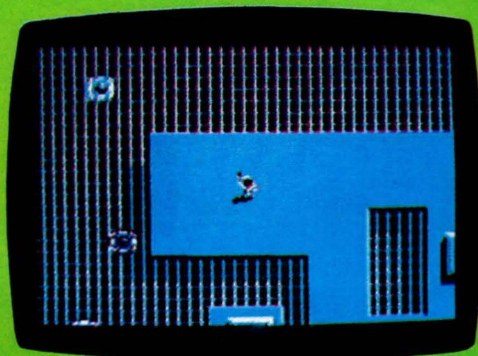
Una forza aliena è riuscita, dopo un'incessante lotta ad atterrare sul tuo pianeta e dopo essersi impadronita dei mezzi del potere ha soggiogato prima e annientato poi tutta la popolazione. Per riuscire a combatterla e sconfiggere gli alieni dovrai trovare gli 8 pezzi di "blue print" che assemblati opportunamente fra di loro formano il codice di distruzione della base di comando aliena. Per recuperare ciascun pezzo dovrai ispezionare le 8 sezioni della base aliena difendendoti dalla sorveglianza, se riuscirai in questa missione, potrai azionare il tuo computer che ti guiderà fino alla Terra, ma dovrai anche aver recuperto l'ultimo pezzo che servirà per dare energia alla tua navetta.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio
RUN/STOP	pausa
F1	fine

PC SISTEM



La storia comincia anni fa. La principale organizzazione di computer si era espansa prima di tutto impedendo alla rete dei computer di dialogare tra di loro e spende 50 dollari all'ora per mantenere questa divisione. L'unica via per fermare questo disastro è di collegare nel corretto ordine i 15 terminali con del software speciale che si trova su 15 dischi. Ogni disco può essere comprato per soli 10 crediti presso ogni terminale e deve essere portato al terminale di destinazione. Ciò vi permetterà di attivare il terminale, consentendovi di acquistare un altro disco. Quando tutti e 15 saranno attivati recatevi dall'organizzatore in città in alto a destra e terminerete il gioco. Ricordate che ogni allieno ucciso vi farà ottenere un credito e che premendo spazio potrete scambiare tra il modo camminare e volare. Se camminate gli alieni possono uccidervi e voi potete colpirli, sorvolando potrete eliminare i nemici sorprendendoli, ma nei terminali potrete entrare solo camminando.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	camminare/volare

HIGH PATROL



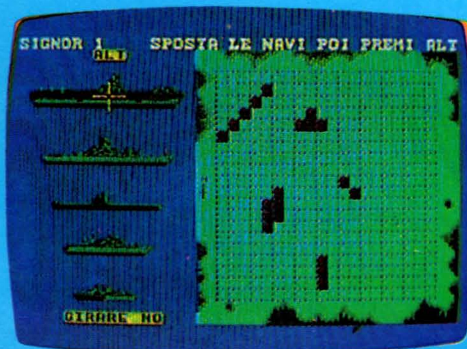
Dopo che numerose vite sono state sacrificate per raggiungere questo scopo, l'ultima missione ha avuto successo e un gruppo di esploratori è ritornato al comando centrale riportando le coordinate del centro difensivo dei citalasi. Ecco quindi che per non rendere vana la morte dei nostri compagni è necessario organizzare un massiccio attacco alle postazioni nemiche e distruggerle per riportare così la pace nel nostro sistema. È stato deciso di affidare il comando di questo gruppo d'attacco al comandante Jordan che già in altre occasioni ha dimostrato le sue capacità. Tu ne prenderai il posto e sorvolando la base nemica dovrai, evitando accuratamente i loro colpi offensivi, distruggere tutto quanto e portare a termine la tua impresa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO PREMUTO CONTINUO	bombe
FUOCO	mitragliatrice

BATTAGLIA NAVALE



Abbandonati alla storia il foglio quadrettato e la matita, ecco a voi un efficiente computer che rende più agevole e soprattutto segrete le manovre del gioco. Infatti ora sarà più difficile, se non impossibile, ricevere da un amico la classica soffiata utile alla vittoria finale! Le regole del gioco sono estremamente facili. Si tratta di piazzre le navi nei punti che voi giudicherete più opportuni e quindi aprire il fuoco contro un nemico invisibile! La flotta è composta da una portaerei, un incrociatore, un sottomarino, un cacciatorpediniere ed un dragamine. Utilizzando il joystick potrete piazzare le vostre navi sul reticolo in tre differenti modi: orizzontali, verticali oppure diagonali.
Inoltre è molto importante la possibilità di giocare in due modalità. La prima è quella classica con un colpo da testa. La seconda vi offre la possibilità di sparare più colpi consecutivi e vederne poi i risultati sullo schermo. Attenzione che giocando in questo modo la vostra capacità di fuoco andrà diminuendo man mano che il vostro avversario (amico o computer) affonderà le vostre navi. Ora non vi resta che giocare e... in bocca al lupo Commodori!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO

COMMANDO



Sembrava che la questione fosse ormai diventata solo parte dei nostri ricordi, ma ecco che all'improvviso una miriade di film ha riproposto le avventure di pattuglie di berretti verdi nella giungla e riviste specializzate danno informazioni di ogni genere di guerriglia. Per non essere da meno anche noi vi presentiamo questa avventura nella quale impersonerete una squadra di uomini nella boscaglia che devono aggirarsi alla ricerca dei loro nemici e delle postazioni di comando. Potrete di volta in volta utilizzare un differente uomo, tenendo presente che le ferite vengono annotate sullo schermo, così come le morti. Attenti ai molti trabocchetti preparati dai vostri avversari e sappiate che eliminato l'ultimo uomo della vostra squadra il gioco ricomincia.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SWEET DREAMS



Sei un piccolo robot disattivato e come ogni robot che si rispetti, sogni di trovarti impegnato in una difficile impresa: fermare la nave atomica Crystar prima che quest'ultima cada sulla terra provocando le prevedibili conseguenze. Il tempo ti è nemico e, nonostante il suo inesorabile trascorrere, dovrai riuscire a disattivare il Computer generale prima che avvenga l'impatto!!! Attento alle creature che infestano la navicella, cercheranno di impedire la tua missione in ogni modo; niente paura la tua forza e la tua intelligenza sono grandi e poi... dopo tutto è solo un sogno.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

MONSTER IN SPACE



La terra è in pericolo!!! Ondate di terribili mostri stanno calando dal cielo! Tu sei a bordo di un'astronave e dovrai distruggerli prima che loro distruggano te, in modo da riuscire così a passre allo schermo successivo. Attento però, perché dal secondo schermo in poi gli alieni useranno contro di te innumerevoli bombe col chiaro tentativo di annientarti. Forza allora, metticela tutta, e ricorda che se distruggi i mostri mentre sono in volo otterrai doppio punteggio.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

PLACE



Nel vecchio Far West esistevano i bounty killer, degli uomini spietati che cacciavano i fuorilegge per riportarli nelle mani della giustizia e per molti di loro lo scopo del raggranellare del denaro veniva raggiunto anche eliminando fisicamente i ricercati. Questa figura di bounty killer nel nostro gioco viene spostata nel futuro e il nostro eroe, dopo essere stato trasportato in una foresta in un mondo parallelo, dovrà usare tutte le sue capacità di sopravvivenza e di abilità nello sparare per eliminare tutti gli esseri alieni che gli pareranno davanti. Per ogni ricercato eliminato potrà aggiungere una tacca sull'indicatore del suo tricorder e, quando gli indicatori avranno raggiunto il limite previsto, potrà finalmente essere promosso alla fase successiva.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FANTASY



Dopo il tuo risveglio ti ricordi vagamente di uno stranissimo sogno in cui eri rimasto l'unico essere umano sopravvissuto dopo un catastrofico sconvolgimento causato dalla rottura del delicato equilibrio fra realtà e fantasia. Quest'ultima era infatti diventata padrona del pianeta e le cose più assurde costituivano la realtà di ogni giorno. Ma ora con raccapriccio ti trovi circondato da pazzesche creature da incubo e ti rendi conto che il tuo non era un sogno! Ed ora, ti ricordi che esiste un solo modo per riportare l'ordine nel mondo sconvolto; infatti rammenti delle strane parole secondo cui dovrai combattere i mostri fantastici mentre dovrai cercare e catturare delle lettere magiche sparse un po' ovunque. Solo se riuscirai a completare vivo la tua missione potrai così comporre la frase magica che riporterà il tuo mondo come era prima di questo incubo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa
RESTORE riparte

EXPLORER



Una grossa cometa si dirige verso la Terra e l'unico in grado di arrestarla è il professor Brooker che al momento è irreperibile. Una squadra di agenti è stata incaricata di andare alla sua ricerca in una terra inesplorta dove si presume possa trovarsi Brooker. Raccogli tutti gli oggetti che incontri, perché possono esserti necessari per usare degli oggetti successivi o per costruire la macchina anti-cometa. Mano a mano che immagazzini gli oggetti vengono rappresentati in basso a destra e puoi farli scorrere per utilizzarli al momento opportuno, facendo attenzione perché alcuni hanno un campo d'azione limitato. Quando tutto ti sembra perduto, puoi ricorrere all'aiuto degli dei che ti verranno incontro con piccoli consigli. Osserva bene tutto ciò che incontri perché insidie e pericoli sono nascosti ovunque e devi portare a termine la tua impresa per aiutare il tuo pianeta.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio
P	su
Z	sinistra
X	destra
L	giù
T	chiama dei
S	utilizza oggetti
1-2	catalogo
SPAZIO	salta
Q	fine gioco
F1	musica
F3	effetti

INCUBI



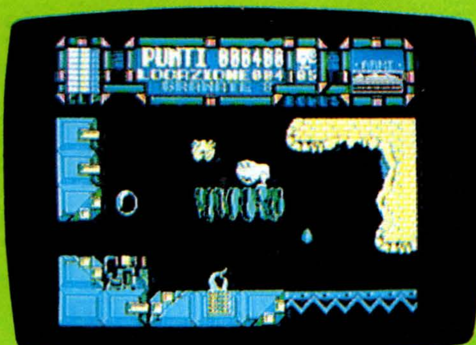
Tutti i ricordi ancestrali e le paure che giacciono negli angoli più remoti della nostra mente e chi ci trovano descritti nelle antiche storie e leggende ritornano a galla durante il sonno dei nostri sogni. Il protagonista della nostra avventura dovrà riuscire a sconfiggere le terrificanti creature dei suoi via via più terrificanti sogni e raggiungere sano il momento del risveglio, tenendo presente che il superamento di ogni scena corrisponde a 6 minuti di sonno. Dovrà raccogliere oggetti quali l'acqua santa, che elimina mostri come meduse, teschi, ragni, vampiri, dei, fanstami; l'orologio che rallenta il movimento dei suoi nemici; la croce che fa scappare i non morti come zombi, lupi mannari; il revolver e i proiettili se ne trova due raddoppia la sua portata di fuoco, infatti non tutte le creature vengono uccise con un solo colpo. Se poi sarà fortunato troverà anche la pistola e i proiettili d'argento che uccidono all'istante i non morti. Le armi in suo possesso vengon mostrate nell'inventario, dove si sistemano a mano a mano che vengono raccolte sempre a sinistra, e può usare quelle più a destra. Potrà trovare altri oggetti utili come le ali, che aumentano la portata del salto, calici che diminuiscono lo stato di sogno o trasportatori per muoversi facilmente in una scena. Riuscirà ad arrivare al mattino?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

JOYSTICK GIÙ	ruota inventar.
FUOCO	usa oggetti

SEEKER



Le guerre interplanetarie sono terminate da parecchi secoli, ma le conseguenze delle esplosioni nucleari verificatesi negli ultimi scontri su Ataveru non sono state ancora superate. Il pianeta è infatti invaso da una miriade di mostri gelatinosi e pertanto è impossibile per gli eredi degli abitanti originari, scappati in tempo con un'astronave, ritornare al loro luogo di origine. Dopo aver attentamente studiato i sistemi di difesa del pianeta è stato stabilito che se si riuscisse a trovare le 8 bombe iponucleiche, sarebbe possibile distruggere tutti questi mostri. Trovato quindi un volontario, aiutatelo nella sua difficile missione alla ricerca, nelle viscere del pianeta, ma guardatevi dagli amici diabolici dei mostri. Ricordate inoltre che se raccogliete i cuori le vostre possibilità di vita aumenteranno, così come le batterie si ricaricheranno.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

S	start
R	report
H	record

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64





CBM 64 HIT PARADE



SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 KENDO SAN - 2 IN HOUSE	□□□
3 FAST - 4 HELL'S TOWER	□□□
5 GUNFLY - 6 NEW BAT	□□□
7 SEEK - 8 HOCKEY	□□□
9 TACTICAL COPTER - 10 TANAKA	□□□
11 CONQUISTATORE - 12 SKY WOLF	□□□
13 WARP - 14 DODGE	□□□
15 ROLL	□□□

LATO B

LATO B	COUNTER
16 PIETRE - 17 STARDUST	□□□
18 DETONATOR - 19 RAIDER	□□□
20 PC SYSTEM - 21 HIGH PATROL	□□□
22 BATTAGLIA NAVALE - 23 COMMANDO	□□□
24 SWEET DREAM	□□□
25 MONSTER IN SPACE - 26 PLACE	□□□
27 FANTASY - 28 EXPLORER	□□□
29 INCUBI - 30 SEEKER	□□□

QUESTA CASSETTA E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTÀ

ANNOTAZIONI